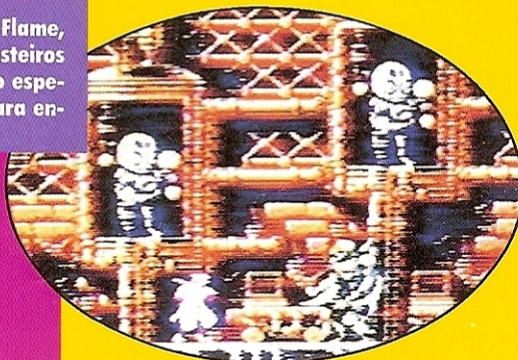
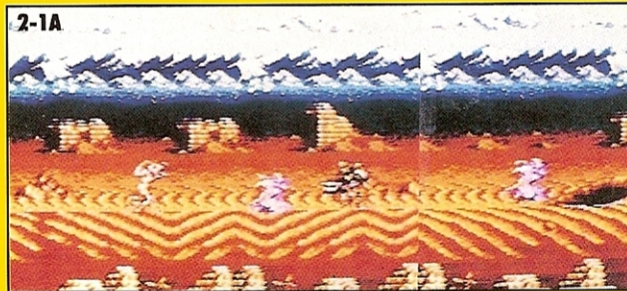
NINJA GAIDEN 3

Um terrível complô foi armado contra o valente Ryu Hayabusa, mestre nas artes marciais do Clã do Dragão. Ryu é injustamente acusado de matar a agente da CIA Irene Lu, e agora precisa provar sua inocência. Mas será que Irene está realmente morta? Quem estará por trás desta trama? As respostas estão no Castelo de Rocha, que o ninja procurará atingir nesta eletrizante aventura de sete estágios. Para ajudá-lo a vencer os desafios deste movimentado jogo, o piloto Marcos Roberto de Lima Ioiô *selecionou algumas das passagens mais importantes de cada estágio. Fique ligado no visual de Ninja Gaiden 3 e nas dicas que lhe darão uma força para desvendar mais este mistério.*

PRIMEIRO ATO

O chefe do primeiro ato é Dr. Flame, um monstro que cospe jatos rasteiros de fogo. Para vencê-lo, é preciso esperar que ele baixe suas garras para então espetá-lo com sua espada.

A aventura de Ryu começa no laboratório, um estágio de movimentação vertical e horizontal em que é preciso andar por plataformas repletas de inimigos. Aproveite o desafio moderado desta fase para treinar a nova habilidade de Ryu: pendurar-se nas barras horizontais. Nos corredores do laboratório, você encontrará itens preciosos para a jornada, como o que aumenta o poder espiritual do ninja e a arma que atira para cima e para baixo ao mesmo tempo. Estes dois itens podem ser encontrados na tela 1-1B, que mostramos neste mapa.

SEGUNDO ATO

Ao cruzar o deserto, na tela 2-1A, você perceberá que a areia é movediça. Se Ryu ficar marcando bobeira parado, afundará com certeza. Aqui você encontrará uns poucos círculos azuis para restauração de energia, e os ataques inimigos virão de cima e de baixo.

O chefe do segundo ato é o Gorgon, um monstro alado que solta bolas de fogo enquanto voa. Confunda-o pulando de um lado para outro e, quando o inimigo estiver parado, ataque.

Descendo pela cratera no final do deserto, Ryu encontrará as temíveis cavernas de lava. É grande a variedade de Power-Ups e armas que você encontrará aqui. A arma mais útil é a que dispara tiros de fogo, pois com eles é possível eliminar os inimigos em plataformas acima de você. No trecho da tela 2-2B, que aparece no mapa, existe também uma vida extra. Ao passar por esta fase, seja rápido: o rio de lava sobe rapidamente e poderá alcançá-lo.

TERCEIRO ATO

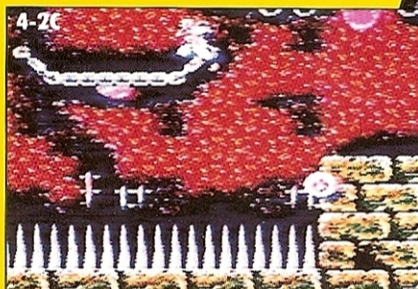
A terceira etapa da jornada de Ryu começa na Floresta Amazônica (tela 3-1A), onde é preciso caminhar à margem de um rio cheio de peixes voadores. Para pular sobre a água, use as plataformas altas (onde é possível pendurar-se) e as plataformas deslizantes. Nesta fase há uma vida extra.

No final do terceiro ato, Ryu (3-2D) encontrará plataformas com água corrente e, se ele parar de movimentar-se, será arrastado para o abismo. Não perca tempo: escolha o caminho pela parte mais baixa, pegue todos os itens e volte para cima, saindo deste tormento.

Vencer a dupla de gêmeos mutantes será o seu desafio final neste estágio. Mas fique ligado: apenas um deles é vulnerável. Você vai sacar logo qual é, pois ele pisca quando atingido pela espada. Matando-o, seu caminho estará livre.

QUARTO ATO

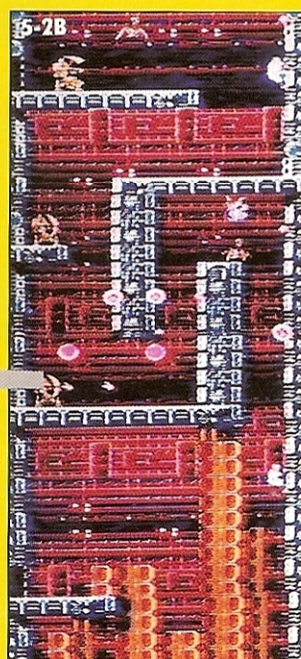
A habilidade de Ryu em saltar e dependurar-se será muito exigida na travessia da fase 4-1A. De todos os itens que você pode pegar aqui, o mais útil é o poder do escudo, que o protegerá dos inimigos que vêm de cima. Aqui tem outra vida extra também.

Na fase 4-2C, espinhos mortais saem do chão, dificultando sua travessia. Calcule bem o tempo que você precisa para a arriscada operação de caminhar de uma plataforma à outra e pendure-se, sempre que possível, nas correntes. A maioria dos itens está nas partes altas da tela.

Fats Folly é o nome do chefe no final do quarto ato. O esquema dele é enterrar-se no chão, atirar bolas de fogo e subir. Fique se movimentando em ziguezague até o momento certo para cutucá-lo com sua espada.

QUINTO ATO

Ryu está chegando perto do Castelo de Rocha. Na tela 5-1A, a melhor estratégia é ter calma. Elimine todos os inimigos que aparecem à sua frente e só depois avance. Se não fizer isso, os adversários que deixar para trás irão cercá-lo e dificultar seu trabalho.

5-2B

Na tela 5-2B, as coisas vão ficar pretas para Ryu. Para subir as plataformas, é preciso escalar as paredes, tendo muito cuidado para não ser atingido pelos tiros inimigos. Neste trecho em destaque, você encontrará um item que elevará o poder espiritual do ninja ao máximo. Aproveite.

O chefe do quinto ato é meio metido a acrobata e fica dando saltos mortais enquanto solta estrelas e bolas de fogo. Quando ele estiver no chão, não perdoe.

SEXTO ATO

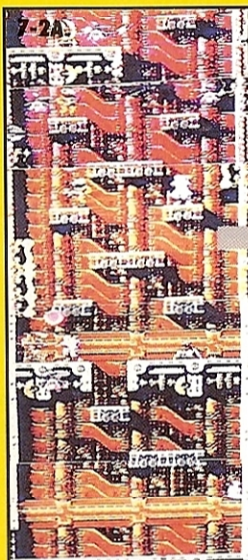
Na tela 6-1B, você cairá pelo corredor à esquerda. Suba pelas plataformas do corredor do meio e, quando chegar lá em cima, pule no corredor à direita. Lá embaixo está o final da fase.

Se você pensa que as plataformas da tela 6-2A são firmes, está muito enganado: elas afundam, e é preciso andar rapidamente. Mas tome cuidado para não pisar nos buracos, senão você também dança.

Na tela 6-2B, acima do terceiro vão, tem uma vida. Atire com sua arma de tiros de fogo e a vida cairá, revelando-se para você.

Para eliminar o chefe do sexto estágio, a tática é agarrar-se na parede, esperar o inimigo ficar bem embaixo de você e então saltar para trás, atacando-o pelas costas. Mas cuidado, pois o chão é daqueles que afundam.

SÉTIMO ATO

Depois de vasculhar o Castelo de Rocha, Ryu descobre as ruínas da nave (The Ancient Ship of Doom), onde abrigam-se seus inimigos finais (7-3A). Até penetrar no interior da nave, será preciso andar pela parte externa dela, enfrentando criaturas mecânicas e movendo-se com grande rapidez.

No interior da Ancient Ship of Doom (7-2A), uma infinidade de inimigos tentará frustrar a missão do ninja. Como se não bastasse, ainda é preciso tomar cuidado com os espinhos e paredes eletrificadas desta fase. Pegue todos os recarregadores de energia que conseguir, pois você irá precisar.

O sétimo ato tem três chefes, todos enormes monstros mecânicos. Se você conseguir chegar até este ponto com o máximo de sua energia, terá mais chances. Para enfrentar o primeiro (7-5A), use o poder do fogo e, quando este se esgotar, ataque com a espada. Suas armas poderão matá-lo mais rapidamente que os raios que ele manda em sua direção: sendo assim, não perca tempo desviando-se. Simplesmente ignore os raios e castigue o monstro sem tréguas.

Use a mesma estratégia com o segundo chefe (7-6A). Se tiver pouca energia, é preferível morrer e reiniciar o jogo com as baterias recarregadas.

Para enfrentar o terceiro chefe (7-7A), é preciso pegar o poder da Super Sword (superespada) na tela anterior. Coloque-se entre as garras dele, que é o lugar mais seguro para não ser atingido, e use a superespada para atacá-lo à distância. Primeiro, atire contra a saliência no centro do corpo dele. Com poucos tiros ela se desprenderá, deixando desprotegido o ponto vulnerável do monstro — que é a bolinha vermelha. Mais alguns disparos e você estará livre.

Fim da aventura. Ryu descobre a armação que fizeram para incriminá-lo e, o que é melhor, descobre que Irene está viva. O terceiro e último episódio da série *Ninja Gaiden* termina como os dois anteriores: com uma bela cena ao pôr-do-sol.

SUPERESTRATÉGIA

MASTER SYSTEM

Golvellius é o malvado vilão que, chefiando as mais terríveis criaturas, domina o vale do reino de Aleid. Várias pessoas do povoado foram aprisionadas no vale quando iam inocentemente buscar água em seus rios — até a filha de Aleid, a princesa Rena. É aí que entra em cena Kelesis, um destemido viajante disposto a salvar o reino e, claro, a princesa. Com estas dicas de Ricardo Samezima de Souza, você saberá como ajudar Kelesis nesta longa jornada

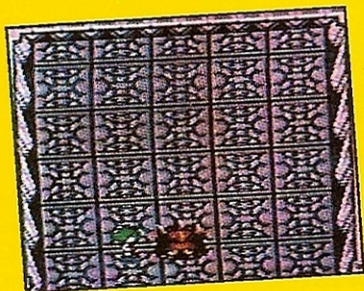
FASE 1

Password do chefe:
XWDM ZN8C 6EZK ULYC
DWP5 ZU62 ZP4Y UH6B
Para eliminar o primeiro chefe, espere ele atirar seus dois projéteis. Passe pelo meio deles e vá para cima do inimigo.

Localização do cristal

Buraco do chefe

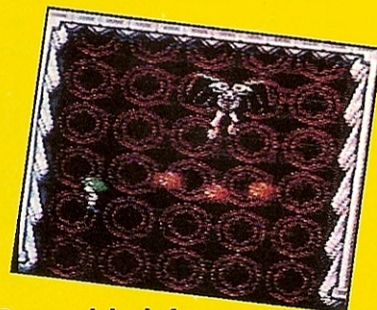
FASE 2

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
2F7X 22GP DQA5 2AG4
Z58Y KVOD TAHX JSOJ
O segundo chefe persegue Kelesis andando em círculos. Espere ele parar e parta para cima.

FASE 3

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
HLBO W74B 48QK WDYB
N8C5 A56Z U42M A8CV
O terceiro chefe tentará atingi-lo com três bolinhas. Depois de soltá-las, ele desaparece e surge em outro lugar. Fique atento ao momento em que o inimigo reaparece e corra para pegá-lo enquanto ele ainda pisca.

FASE 4

Localização do cristal

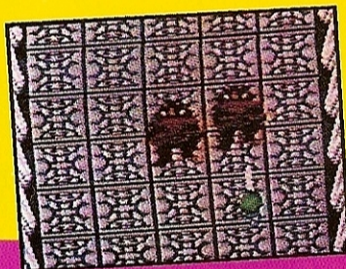
Buraco do chefe

Password do chefe:
5V03 DQAH 2EUW DXLG
6RQK XKAG CBMK ECUJ
O quarto chefe atira umas bolinhas que se multiplicam quando caem no chão. Espere elas se dividirem, passe pelo meio e vá em direção ao cabeludo.

FASE 5

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
B7GU 2CPP X45G 8YTD
MPHO JT4D 3VWW S6FE
Os inimigos do final desta fase são dois monstros gêmeos. Se você ficar parado por alguns instantes, eles irão em sua direção para pegá-lo. Nesse momento, aplique um drible neles, saindo para o lado.

FASE 6

Localização do cristal

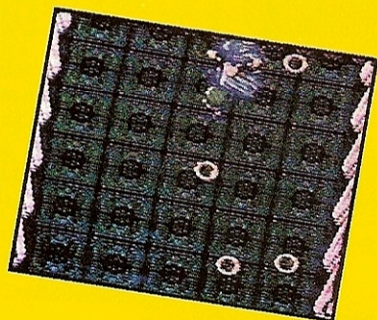
Buraco do chefe

Password do chefe:
GYLK NTCZ F4J6 LSOF
EZNQ 2605 DC5J 5T7L
O chefe da sexta fase gosta de deslocar-se pela tela como se estivesse desenhando um meio círculo. Fique dentro desse meio círculo, acertando o inimigo toda vez que ele chegar perto.

FASE 7

Localização do cristal

Buraco do chefe

Password do chefe:
Z6GU DTA3 PHV4 K2TD
MPH2 Z2N8 3MWW S2FE
O cabeludo chefe da sétima fase fica andando feito barata tonta pela tela, e só pára um tempinho para jogar sua cabeleira para a frente. Fique acompanhando a movimentação dele e ataque-o sempre de lado.

GOLVELLIUS

Depois de andar pelas sete fases do Vale da Perdição, matar os chefes e pegar os cristais, você estará apto a enfrentar Golvellius. O grande vilão esconde-se num dos buracos da fase 6, cuja localização você vê na foto. A password para Golvellius é:
G2N2 WPSB YXLM NB06
CBEQ N6QR V24B 5W7K
Agora é hora de pegar o vilão. Para enfrentar Golvellius, você precisa ter as duas ervas e a melhor espada. O chefão não pára quieto no lugar e lança raios de fogo difíceis de evitar. Como você está com toda a força e energia possíveis, parta para o ataque mesmo que isso lhe custe muitas vidas. Só com muita coragem você conseguirá enfrentar Golvellius e livrar o Vale da Perdição e o reino de Aleid. De quebra, conquistará para o herói Kelesis a mão da princesinha Rena.

ESTE É O MAIOR MAPA DO JOGO — O DA SÉTIMA FASE. USE-O PARA LOCALIZAR OS OBJETOS DE QUE VOCÊ PRECISA

1 Bíblias
Com elas, você pode acumular mais ouro

2 Erva marrom
Restaurar parte das energias

3 Bota
Usando este item, Kelesis andará por cima das árvores e da água

4 Espelho
Com ele, você poderá ver melhor os fantasmas

5 Randar
Comprando um randar com 150 ouros, suas energias serão totalmente reestabelecidas

6 Chefe

7 Dina
Não faça negócios com ela, caso contrário perderá uma vida

Diga-lhe apenas "no, thanks" (não, obrigado)

8 Cristal
Este é o último cristal que você precisa pegar para enfrentar Golvellius